

событий. Меняется и временная организация произведения: И.А. Чернухин использует два временных пласта – 1943-ий год и настоящее время – в повествовании о прошлом («Лог Крутой был действительно крут...» и «Лог Крутой и сегодня по-прежнему крут...»). Нарративное употребление прошедшего времени («настоящее историческое») способствует активизации адресата баллады, оно включает читателя в диалог, как бы помещая его в пространство и время событий Великой Отечественной войны, в котором находится герой-повествователь.

Личная история одного из выживших солдат батальона, которая легла в основу баллады И.А. Чернухина, по своему содержанию и пафосу может сравниться с «Реквиемом» А.А. Ахматовой.

Характерологическая стратегия, выбранная региональным поэтом для создания образа исторической личности, свойственна лиро-эпическому героическому повествованию. В балладе востребованы такие его особенности, как изображение обобщенной фигуры советского солдата, героический пафос описания реального исторического события, сюжетообразующая функция диалога, активизация адресата текста. И.А. Чернухин последовательно трансформирует структуру баллады: в ней бытовая риторика сменяется героическим пафосом, монолог чередуется с диалогом.

HISTORICAL DISCOURSE IN POEMS OF REGIONAL POET IGOR CHERNUCHIN

M.S. Malysheva
Belgorod State University

The article raises an analyzing the poetics of ballads by regional poet Igor Chernuchin, synthesis the poetic discourse and the historical discourse in ballad's text.

Key words: regional poet, ballad, poetic discourse, historical discourse, lyro-epical narrative.

«ИСТРЕБЛЕНИЕ ТИРАНОВ» В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСЕ В.В. НАБОКОВА

Г.Ю. Мальцева
Белгородский государственный национальный
исследовательский университет
malceva-82@inbox.ru

А.А. Зализняк в «Заметках к лингвистической теории нарратива» отмечает парадоксальность понятия художественный текст в лингвистике. Парадокс фикциональности «состоит в том, что правда и ложь в художественном тексте нераздельны и неслиянны», парадокс авторства в том, что «автор одновременно недопустим и неистребим»¹. Третий же

¹ Зализняк А.А. Заметки к лингвистической теории нарратива // Логический анализ языка. Информационная структура текстов разных жанров и эпох / Отв. ред. Н.Д. Арутюнова. – М., 2016. – С. 12.

парадокс, выделенный ученым, «состоит в том, что тем не менее художественный текст как феномен не просто существует, но потребность в его создании <...> является для человека экзистенциональной...»¹.

Фикциональность, основанная на парадоксе «нераздельности и неслиянности» правды и лжи как данность художественного текста является следствием игровой модели дискурса. Именно игра как принцип организации художественного дискурса предлагает ощутить, прочувствовать ложь как правду. Такую ложь, которая заставляет познать правду и в универсальном сжатом мире художественного произведения проживать жизни Другого во имя накопления опыта Я, эмоционального сдвига на фоне противления или непротивления «пережитому».

Парадокс авторства гласит: «он (автор) одновременно недопустим и неистребим, и чем больше он самоустранился, тем отчетливее он обнаруживает свое присутствие»². Следствием этого А.А. Зализняк видит то, что постмодернистская литература, во всеуслышанье объявившая о «смерти автора», «в гораздо большей степени «про себя», чем про тот предмет, о котором идет речь»³.

Ложь как правда – это игра, скрытость присутствия – тоже элемент особой литературной игры. Игра как принцип организации художественного дискурса особенно проявлена в литературе модернизма и постмодернизма.

Зародившийся как реакция потерянного в мире между войнами и политическими агрессиями человека, модернизм как литературное течение в основу творчества ставил эксперимент с формами, техниками, приемами, которые у писателей были разные, сугубо авторские. Общей же оставалась главная тема поиска смысла бытия. Можно сказать, что орудием игровой модели дискурса эпохи модернизма становится эксперимент, при этом хаотичность миропорядка отражается в дроблении текста, в его обрывочности, в отказе от линейного, последовательного повествования. Постмодернизм через игру пародирует модернистский поиск смысла жизни.

Интегрируя парадоксы авторства и фикциональности в игровой модели художественного дискурса, укажем, что фикциональность – продукт авторства, который через игру представляет ложь как правду, но подает это не от своего имени, а через рассказчика, представителя, героя. Автора можно сравнить с кукольником, дающим представление; сам он скрыт за ширмой, но «осмысляет» (т.е. вкладывает смысл) в речь и действия своих героев – ненастоящих представителей настоящего. Отстранение делает его позицию выигрышной, так как он не виден зрителю (читателю), его герои излагают разные мысли, не касающиеся, не принадлежащие ему самому, он сам лицезреет излагаемое со стороны, и лишь в итоге, в подтексте, в перечитывании по крупницам собирается истинно авторское вкупе с

¹ Зализняк А.А. Указ. соч. – С. 12.

² Там же. – С. 14.

³ Там же. – С. 14.

читательским осмыслением – истина как авторское видение. В то же время для игровой модели дискурса важна наррация как механизм текстового хитросплетения во имя игры с читателем, призванной разбудить в нем человека не только воображающего, мыслящего, но и домысливающего.

Обратимся к тексту В.В. Набокова «Истребление тиранов» (1936), чтобы на его примере выяснить особенности постмодернистского романа как игрового, определить позицию автора в нем через текстовые элементы.

В рассказе «Истребление тиранов» превращение космического в комическое, пародия на ужасы власти тирании являются инструментами постмодернизма.

Согласно структуралистской концепции «решающим в повествовании является не столько признак структуры коммуникации, сколько признак структуры самого повествуемого», то есть нарративность произведения¹.

Информационная наполненность названия обусловлена его задачей: раскрывать содержательный план произведения. Автор отбирает языковые единицы названия для воздействия на сознание реципиента.

Семантика слова *истребление* – ‘акт, действие уничтожения’. Соответственно объект, на которое направлено действие, изначально воспринимается читателем как негативный – антигерой. Здесь скрыта точка зрения автора. *Истребление* – отглагольное существительное со значением действия, происходящего в настоящем времени, в данный момент (для читателя – момент прочтения), несовершенного вида (*истребление* – *истреблять*), что подчеркивает и причастность читателя к этому действию. Объект действия – тираны, несмотря на то, что в тексте – это единичная личность, хоть и не конкретная. Следовательно, по замыслу автора, акт истребления тирана, совершаемый в дискурсе через текст, является оружием против всех тиранов мира, «против будущих тиранов, тигроидов, полоумных мучителей человека» против тирании вообще, и против «слабого раствора зла, который можно добыть из каждого человека»².

Начальная фраза нарратора, повествующего от первого лица, лично знакомого с героем и являющегося участником событий, выводит на первый план фигуру тирана:

*«Росту его власти, славы соответствовал в моем воображении рост меры наказания, которую я желал к нему применить»*³.

Предложение построено так, чтобы первым, кого узнает читатель, будет он (лицо без имени, но с весомым наименованием – *тиран*, которым наделяет его нарратор). Особо подчеркивается процесс увеличения, постепенного заполнения мира и человеческих сознаний (в частности, и сознания самого нарратора) собой со стороны тирана через существительное *рост* и слова с семой ‘рост’.

*Росту его власти, славы ...*¹;

¹ Шмид В. Нарратология. – М., 2008. – С. 14.

² Набоков В.В. Собрание сочинений в 4 томах. – Том 4. – М., 1990. – С. 386.

³ Набоков В.В. Указ. соч. – С. 384.

*Как статистики наглядно показывают его восхождение, изображая число его приверженцев в виде постепенно увеличивающейся фигурки, фигуры, фигурищи...*².

Схема «нападения и борьбы», которая обладает высоким нарративным потенциалом, представлена в первом предложении. Обратим внимание на параллельное напряжение начала и конца предложения, где росту власти тирана противостоит рост меры наказания для него со стороны нарратора. Перед нами биполярная картина мира, где локус объективации – тиран, локус субъективации – нарратор. Между ними сопротивление сонаправленного интенционального противодействия. Место же читателя – в локусе нарратора, который представляет ему (читателю) событие текста.

Только осознание, что борьба на самом деле происходит в самом герое, меняет смысловую нагрузку названия: сонаправленное противодействие двух отдаленных друг от друга субъектов превращается во внутринаправленное («*Как мне избыть тебя, кубический, страшный?*») вытеснение, отторжение части самого себя³.

Игровая модель организации художественного дискурса В.В. Набокова в рассказе «Истребление тиранов» на уровне названия текста представляет собой конструкцию, созданную на основе языковой игры, где по ходу развития истории меняется семантическая наполненность входящих в состав названия слов. Название как сильная позиция текста представляет собой материальное выражение структуры всего произведения. В рассказе «Истребление тиранов» название отражает сонаправленное противодействие двух антагонистических полей, что раскрывается через семантический анализ составляющих его элементов.

«TIRANTS DESTROYED» IN THE NARRATIVE DISCOURSE

BY V.V. NABOKOV

G.Y. Maltseva

Belgorod State University

The article analyzes peculiarity organization of game model of narrative discourse in the story «Tirants Destroyed» by V.V. Nabokov. The revealed and described elements of game model of discourse on the language level in the title of the work.

Key words: narrative discourse, game model of narrative discourse, text.

¹ Набоков В.В. Указ. соч. – С. 384.

² Там же. – С. 384.

³ Там же. – С. 402.